

ゲイングランド

セガ/1月3日発売/6000円/ACT&SLG

突然制御不能となった疑似戦闘システム“ゲイングランド・システム”から取り残された人々を救助するこのゲーム。ただやみくもにプレイしては行き詰まってしまうぞ。

緊急特集・ゲイングランド初歩的アドバイス

アクションゲームでありながら高度な戦略性を必要とする「ゲイングランド」。そのルールや魅力は、先月号のこのページでわかってもらえたと思うが、実際にプレイするにあたって、事前に知っておきたいことがいくつかある。今回は発売直後ということなので、まず「ゲイングランド」の初歩的なアドバイスから始めよう。アーケード版で遊んだことがある人も、復習の意味で読んでほしい。

その1 最後の1人に気を抜くな

ゲームに慣れてくると、プレイもついラフになりがちである。特に仲間がいるステージでは、救助が終わってからの処理活動（敵を全滅させると即ステージクリアになってしまうので、救助するまでは敵を残しておく必要がある）ほど身が入らないものはない。しかしそれは危険。不用心に近づいて、先に自分がやられる形の相打ちになったりしたら、そのキャラクターは置き去りになってしまうのだ！　堅実なプレイを心がけよう。



「高名の木登り」って話、知ってる？　ボクがまさにソレ。



やはり何事にも計画性が必要だ。後になって後悔してももう遅い。

その2 常に仲間の救助を考えろ

仲間は多ければ多いにこしたことはない。あらゆる攻撃タイプが揃っていれば、意外な場面で意外なキャラクターが大活躍、なんてこともあるからね。だから仲間がいるステージでは、絶対に救助しよう。といっても「無茶をしろ」ということではない。敵を倒す順番によっては救助が不可能になってしまうケースがあるので、そういったこともふまえて“仲間を救助するためのプレイ”というものを自分自身で用意しておこう。

その3 利き腕に注目せよ

各キャラクターがウエポンを使う姿を比べて見ると、ウエポンが発射される位置が微妙に違う。またベティなどの女性キャラクターは、ウエポンの種類によって発射される位置が違う。これらの違いは、あながち馬鹿にはできない。発射位置のほんの少しのズレで倒せる敵も倒せなかったり、また、非常に倒しにくくなったりするのだ。このことも考えに入れておかないと、しなくてもいい苦労をする羽目になるかもしれないので、用心しよう。

バーバル　グロウナイト　マム



その4 マップのウラを読め

ラウンド1は全体を通して、わりと素直にプレイできるが、ラウンド2以降になると、「ゲイングランド」の醍醐味ともいえる戦略的な思考が要求される。ここからがプレイヤーの腕の見せどころだ。

まず、ステージを開始する前に画面全体をよく見よう。それもただボーッと眺めるのではなく、敵の種類や配置、敵の総数（ENEMY）、地形の高低などを分析し、最も適切なキャラクターを選びだすのだ。それはなにも1人とは限らない。強攻作で道を切り開く役割、仲間を救出する役割、高い位置にいる敵を始末する役割などを分担するケースもあるだろう。その際はさらに、キャラクターを使う順番も考えなければならない。うーん、マニアック。このようにして考えた作戦がまんまと成功したときの快感は何ともいえないものがあるぞ。実行できるだけのウデも必要だけど。



ラウンド2のステージ3。パッと見でロビーを使いたいが……



ここは我慢して、まず教授に活躍してもらうのが安全だ。



仲間も救助して、地上の敵が片付いたらキミの出番さ。

『BEEP! メガドライブ』1991年2月号掲載

続・ステージ紹介

前回はラウンド２のステージ２までを紹介したが、今回はラウンド２の最後、ステージ10までだ。あまり先のステージを紹介しても楽しみが半減するから、この辺が適当じゃないかな。このあとの展開は自分自身で確かめてほしい。

ROUND2 STAGE3〜10

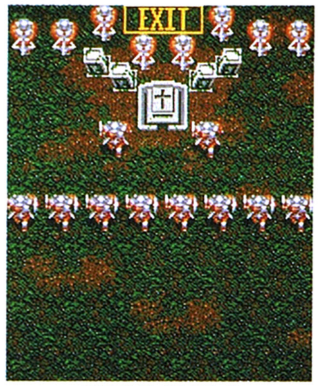
ラウンド２は、墓場から建物内へと展開していく。地形もラウンド１に比べて複雑になっていて、敵を倒すのにもひと苦労する。しかも後半のステージでは、魔術師というとんでもなくやっかいな敵が登場するので（詳しくは下のカコミ参照）、気は抜けない。狭い移動範囲内で、いかに敵の攻撃をかわすかが大きな課題だ。

２ラウンド（ステージ３〜10）では、計８人の仲間と合流できる。攻撃のバリエーションを増やして、それ以降のステージにも対処できるようにしておこう。



STAGE3

先ほども説明したが、いきなりロビーで始めるのは危険。まずは地上の敵を退治だ。敵数は18。



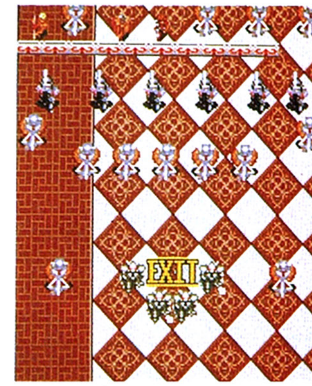
STAGE4

墓がまるで砦のように配置されている。それほど難しくないので落ちついて。敵数は22。



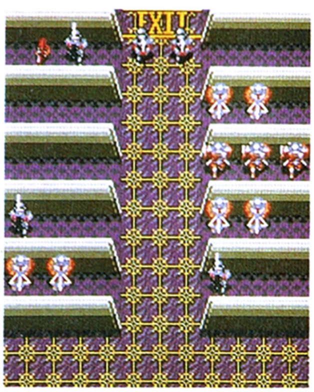
STAGE5

お堀からは半魚人みたいなヤツ（計４匹）が攻撃してくるが、あわてないように。敵数は17。



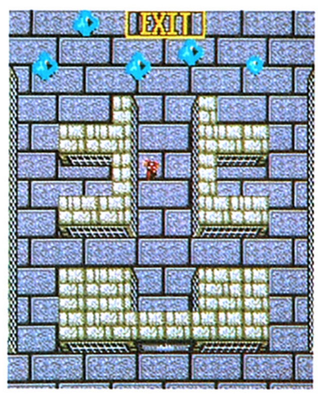
STAGE6

舞台は建物のなか。仲間の救助を考えて、画面右下の敵を１人残しておこう。敵数は19。



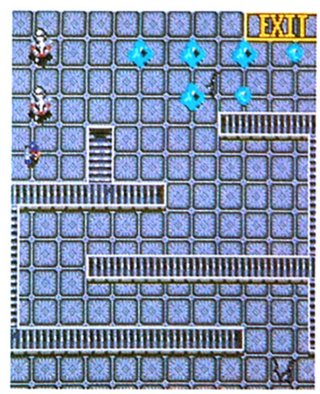
STAGE7

またもや教授が活躍できそうな地形だ。このステージから魔術師が登場する。敵数は17。



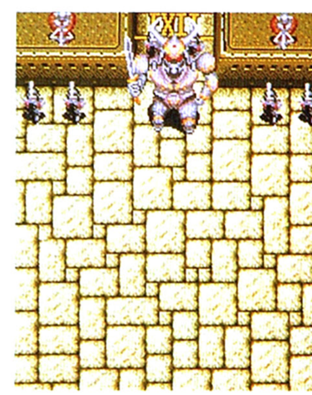
STAGE8

スライム状の物体は、耐久力がある上に接近しないと攻撃できない。敵数は14。



STAGE9

急いで前進しては魔術師の思うツボ。まずは画面下で魔術師を数人退治だ。敵数は15。

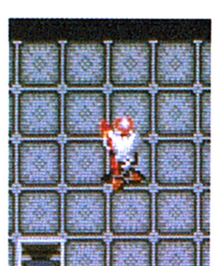


STAGE10

ボスは恐れることはないが、魔術師の大群には注意。サイバーを使うのもいいかも。敵数は16。

WARNING!

ラウンド２のステージ７から登場する敵キャラクター、魔術師。彼らは突然画面上のどこかに現われ、プレイヤーに向かって火の玉を投げる。ラウンド１にも似たような攻撃をする敵はいたが、それらは移動することができないぶん、わりとあっさり倒せた。しかし神出鬼没の魔術師では、そうもいかない。有効策といえば、ライフルなどの弾道速度が速いウエポンで戦うことくらいだろう。



何の前兆もなく現れるこの人。いきなりのハチ合わせもしばしば。



始めは小さいが、次第に膨張していく火の玉。射程距離を見切れ。

［おまけ］

下のキャラクターたちは左から順にアスラ、ジョニー、ベティである。この３人はゲームスタート時（コンティニューを含む）からいるキャラクターであり、いわば主人公的存在なのだ。もしゲームをクリアしたら、今度はこの３人だけで挑戦してみるのもいいかも。



ゲイングランド